

PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS IX SMP PESANTREN DATOK SULAIMAN PALOPO¹

Ummu Qalsum
SMP Datok Sulaiman Palopo²

ABSTRAK

Kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur diluar bahasa itu sendiri yang akan menjadi isi karangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis deskripsi dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Datok Sulaiman Palopo tahun ajaran 2013/2014. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 111 orang siswa. Penelitian ini menggunakan sampel 30 orang siswa dari jumlah populasi sebanyak 111 siswa yang dilakukan dengan sistim acak (*Random Sampling*). Hasil yang diperoleh melalui data yang terkumpul dari analisis yang telah diperoleh dari siswa kelas IX SMP Datok Sulaiman Palopo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek menulis melalui metode *Role Playing* yaitu pada siklus pertama dengan rata-rata 60% atau kategori rendah, kemudian kemampuan menulis meningkat diatas 75 % pada siklus kedua atau kategori sangat baik. Demikian pula partisipasi atau keaktifan siswa dalam kegiatan metode *Role Playing* mengalami peningkatan pada siklus kedua dibanding siklus pertama.

Kata kunci: *Metode Bermain Peran (Role Playing), Keterampilan Menulis Deskripsi*

PENDAHULUAN

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan. Tujuan pembelajaran menulis di sekolah adalah untuk membina peserta didik agar mereka memiliki kemampuan dan keterampilan yang baik dalam menulis. Siswa diharapkan mampu mengemukakan ide, gagasan dan pendapat dengan baik dan benar. Hal itu tertuang dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa siswa dituntut untuk menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri, menggunakan pilihan kata, kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik.

Aminuddin (2003) yang meneliti kemampuan siswa kelas V SDN 68 Cangadi menulis karangan deskripsi dengan bantuan gambar”; dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis belum memadai (masih rendah). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) pokok bahasan menulis tidak memperoleh perhatian serius dari guru dan motivasi siswa dalam menulis sangat minim dan (2) sarana dan metode atau strategi pembelajaran menulis belum efektif.

Menyadari betapa pentingnya keterampilan menulis bagi siswa, maka perlu pembinaan dan peningkatan keterampilan menulis. Dengan kata lain, menulis perlu diajarkan secara terus menerus.

Berdasarkan pendapat di atas, kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis itu belum mencapai tujuan yang diinginkan. Studi pendahuluan yang

¹ Disampaikan pada Seminar Nasional Pendidikan Karakter di Gedung SCC Palopo pada Sabtu, 03 Mei 2014

² Staf Pengajar SMP Datok Sulaiman Palopo

dilakukan pada SMP terteliti, pembelajaran menulis umumnya dan menulis deskripsi khususnya lebih menekankan pada pembelajaran secara individual di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis selalu diawali oleh guru dengan memberikan ceramah dan siswa mendengarkannya. Kemudian, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat karangan yang dikehendaki. Hasil karangan siswa digunakan sebagai satu-satunya bahan yang dijadikan dasar dalam pemberian nilai. Penilaian terfokus pada penilaian produk. Kegiatan siswa pada proses pembelajaran atau proses penulisan, baik dari tahap pramenulis sampai pada tahap publikasi kurang dan bahkan tidak mendapat perhatian dalam penilaian.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis deskripsi dan kelebihan pembelajaran rangsangan visual, maka peneliti beranggapan bahwa pembelajaran rangsangan visual sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran menulis deskripsi. Untuk itu, peneliti merasa perlu melakukan tindakan dalam upaya memperbaiki pembelajaran menulis deskripsi. Ada pun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa menulis deskripsi dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo.

Prestasi Hasil Belajar

Prestasi adalah hasil dan suatu kegiatan yang telah diciptakan secara individual atau kelompok. Prestasi itu dicapai setelah seseorang melakukan sesuatu aktivitas. Hasil aktivitas belajar adalah perubahan dalam diri individu. Jadi prestasi hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu dengan menggunakan alat pengukur keberhasilan. Jadi, prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan aktivitas belajar.

Hasil belajar yang dicapai siswa sebagai bukti dalam belajar berupa nilai, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa searah kemajuan. Hasil belajar merupakan perolehan berupa kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil aktivitas belajar. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diterapkan meliputi: kemampuan kognitif, afektif, dan kemampuan belajar belajar.

Hubungannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Disimpulkan bahwa prestasi belajar bahasa Indonesia adalah hasil yang dicapai siswa setelah melakukan proses belajar-mengajar.

Pengertian Menulis Deskripsi

Menurut Akhadijah (1996:8-9), pengertian menulis adalah:

- a. Merupakan suatu bentuk komunikasi;
- b. Mengumpulkan suatu proses pemikiran yang dimulai dengan pemikiran tentang suatu gagasan yang akan disampaikan;
- c. Bentuk komunikasi yang berbeda dengan bercakap-cakap dalam tulisan tidak terdapat informasi ekspresi wajah, gerakan fisik, serta situasi yang menyadari percakapan;
- d. Suatu ragam komunikasi yang perlu dilengkapi dengan alat-alat penjelas serta ejaan dan tanda baca;
- e. Bentuk komunikasi untuk mengungkapkan gagasan penulis kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak tempat dan waktu.

Sedangkan Enre (1994:2) mengatakan bahwa menulis merupakan kemampuan menggunakan pikiran dan juga peragaan dalam tulisan yang efektif.

Menulis merupakan suatu proses melahirkan tulisan yang berisi gagasan. Banyak yang melakukannya secara spontan, tetapi juga ada yang berkali-kali mengadakan koreksi dan

Hal 154 dari 214

penulisan kembali (Sumardjo, 2001: 30). Senada dengan hal itu, *California Writing Project* (dalam Deporter & Hernacki, 2001:50) menyatakan bahwa proses menulis itu meliputi (1) persiapan, mengelompokkan, dan menulis cepat, (2) draf kasar, gagasan dieksplorasi dan dikembangkan, (3) berbagi, seorang rekan membaca draf tersebut dan memberikan umpan balik, (4) memperbaiki, dan umpan balik, perbaiki tulisan tersebut dan bagikan lagi, (5) penyuntingan, perbaiki semua kesalahan, tata bahasa, dan tanda baca, (6) penulisan kembali, memasukkan isi yang baru dan perubahan penyuntingan, dan (7) evaluasi, periksalah apakah tugas ini sudah selesai. Deskripsi berasal dari kata latin, *describere* yang berarti menulis tentang, atau membeberkan sesuatu hal. Di samping itu, deskripsi dapat pula diterjemahkan menjadi pemerian yang berarti melukiskan sesuatu (Akhadiah, 1996:33).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa menulis adalah pengungkapan pikiran dan perasaan melalui tulisan. Tentu saja tulisan yang dipakai harus dipahami dan merupakan kesepakatan pemakai bahasa.

Kata deskripsi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003) adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci, para pembaca melihat sendiri objek itu. Alwi (Rahman, 2005:26).

Nensilianti (tanpa tahun:96) mengemukakan bahwa deskripsi adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan sesuatu objek atau suatu hal sedemikian rupa, sehingga objek itu seolah-olah berada di depan mata kepala pembaca, seakan-akan para pembaca melihat sendiri objek itu.

Ahli lain berpendapat tentang deskripsi adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan sesuatu objek sedemikian rupa sehingga objek itu seolah-olah berada di depan pembaca, seakan-akan para pembaca melihat sendiri objek itu, (Alwi (Rahman, 2005:26). Sedangkan Nursito (dalam Rahman, 2005:25) menyatakan bahwa deskripsi (pemerian) berarti wacana yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat melihat, mendengarkan, merasakan dan mencoba.

Dari berbagai pendapat tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa karangan deskripsi adalah karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan objeknya agar pembaca seakan-akan melihat, merasakan, dan mendengar apa yang telah dilukiskan oleh penulis.

Teknik Menulis Deskripsi

Untuk mencapai tujuan sebuah deskripsi, segala daya dan upaya dapat digunakan dengan semaksimal mungkin, misalnya dengan menyusun detail-detail dan objek, cara penulis melihat persoalan yang telah digarapnya, sikap penulis terhadap pembaca, dan cara mengolah fakta, atau dengan kata lain cara pendekatan.

Pendekatan dalam deskripsi menurut Akhadiah (1966:34-38) antara lain:

a. Pendekatan yang Realistis

Penulis berusaha agar deskripsi yang dibuatnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, jadi lukisan seobjektif mungkin. Perincian-perincian, perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang dilukiskan sedemikian rupa sehingga tampak seperti dipotret. Walaupun demikian, tidak ada sebuah deskripsi pun yang persis sama dengan keadaan yang sebenarnya, atau yang dilihat dengan mata. Bahkan deskripsi fiktif dapat juga menggunakan pendekatan realistik, walaupun yang dikisahkan bukan suatu yang faktual, namun pendekatan yang digunakan adalah realistik.

b. Pendekatan yang Impressionistis

Penulis berusaha menggambarkan sesuatu secara subjektif. Penulis menonjolkan pilihan dan interpretasinya. Dalam memilih bagian dari objeknya ini untuk disoroti. Penulis harus menyeleksi secara cermat atas bagian-bagian yang diperlukan, kemudian baru

berusaha menginterpretasikannya. Fakta-fakta yang dipilih oleh penulis harus dihubungkan dengan efek yang ingin ditampakkan. Fakta-fakta ini dijalin dan diikat dengan pandangan-pandangan yang subjektif dari pengarang.

c. Pendekatan Menurut sikap Penulis

Pendekatan yang menggunakan bagaimana sikap penulis terhadap objek yang ingin dideskripsikan, sangat tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai, sifat objek, serta pembaca deskripsinya. Dalam menguraikan sebuah persoalan, penulis mungkin mengharapkan agar pembaca merasa tidak puas terhadap suatu tindakan atau keadaan, atau penulis menginginkan agar pembaca juga harus merasakan bahwa persoalan yang tengah dihadapi merupakan masalah gawat. Penulis juga dapat membayangkan bahwa akan terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, sehingga pembaca dari semula sudah disipkan dengan sebuah perasaan yang kurang enak, seram, takut, dan sebagainya.

Penulis dapat memilih misalnya salah satu sikap, seperti masa bodoh, bersungguh-sungguh, cermat, sikap seenaknya, atau sikap yang ironis, Keraf (Akhadiah, 1996:37). Namun, semua sikap yang diambil oleh penulis banyak sedikitnya akan dipengaruhi oleh suasana yang terdapat pada saat itu, karena setiap pokok pembicaraan selalu timbul dalam situasi yang khusus. Situasi ini akan memungkinkan penulis atau pembicara menentukan sikap yang diambil agar tujuan tercapai.

Metode Bermain Peran

Langkah-langkah pembelajaran bermain peran (*role play*)

- a. Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang telah diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpilannya.
- i. Guru memberikankesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

METODE PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (*role playing*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Datok Sulaiman Palopo tahun ajaran 2013/2014. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 111 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel 35 orang siswa dari jumlah populasi sebanyak 111 siswa yang dilakukan dengan sistem acak (*Random Sampling*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Metode bermain peran (*role playing*) dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo dikaitkan dengan ketuntasan belajar. Siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas maka pembelajaran rangsangan visual guru dapat berhasil efektif. Dari lima kategori yang telah ditentukan diberi bobot nilai secara keseluruhan 100. Masing-masing kategori tersebut dikemukakan oleh Omaggio (Tolla dan Hartini, 1991:31-32) yaitu:

Tabel 1. Aspek Uraian Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Bobot
1.	Kesesuaian isi Dengan tema	25
2.	Jumlah kata	20
3.	Pemilihan kata	20
4.	Organisasi karangan	20
5.	Penggunaan EYD	15
	Jumlah	100

Penilaian dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai siswa}}{\text{Total bobot skor}}$$

Taraf keberhasilan yang dicapai siswa dikatakan berhasil apabila mencapai nilai baik dan sangat baik.

Tabel 2. Taraf Keberhasilan yang Dicapai Siswa

No.	Interval Nilai	Tingkat Kemampuan
1.	91% - 100%	Sangat tinggi
2.	76% - 89%	Tinggi
3.	65% - 75%	Sedang
4.	41% - 64%	Rendah
5.	0 - 40%	Sangat rendah

Pada bagian ini dibahas secara rinci mengenai hasil penelitian sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan. Hasil penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu: (1) hasil kuantitatif dan (2) hasil kualitatif.

Data yang diolah dan dianalisis adalah data yang diperoleh dari hasil penelitian di SMP Datok Sulaiman Palopo.

Tabel 3. Skor dan nilai keterampilan menulis karangan deskripsi secara individu siswa Kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo pada siklus I.

No	No. Urut Siswa	Aspek yang Dinilai					Skor/Bobot	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5		
1	1	10	12	14	8	10	54/100x100	54%
2	2	15	15	13	10	10	63/100x100	63%
3	3	15	15	15	15	10	70/100x100	70%
4	4	20	15	15	15	10	75/100x100	75%
5	5	12	15	10	18	12	67/100x100	67%
6	6	15	10	10	15	10	60/100x100	60%
7	7	20	20	20	15	11	86/100x100	86%
8	8	15	15	10	10	10	60/100x100	60%
9	9	15	10	10	15	10	60/100x100	60%

No	No. Urut Siswa	Aspek yang Dinilai					Skor/Bobot	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5		
10	10	15	10	10	15	10	60/100x100	60%
11	11	20	18	15	15	10	78/100x100	78%
12	12	15	15	15	10	8	63/100x100	63%
13	13	20	15	15	15	10	75/100x100	75%
14	14	20	20	10	15	10	75/100x100	75%
15	15	15	10	10	8	8	51/100x100	51%
16	16	10	15	10	10	8	53/100x100	53%
17	17	20	13	10	13	8	64/100x100	64%
18	18	20	18	15	18	10	81/100x100	81%
19	19	12	10	10	15	10	57/100x100	57%
20	20	15	15	10	13	10	63/100x100	63%
21	21	20	15	13	15	10	73/100x100	73%
22	22	20	15	15	15	10	75/100x100	75%
23	23	16	10	12	14	12	64/100x100	64%
24	24	20	20	15	10	10	77/100x100	77%
25	25	16	10	12	14	12	64/100x100	64%
26	26	20	15	15	10	10	70/100x100	70%
27	27	25	20	15	10	10	80/100x100	80%
28	28	15	15	12	10	10	62/100x100	62%
29	29	20	15	15	10	10	70/100x100	70%
30	30	14	10	18	15	10	67/100x100	67%

Tabel 4. Skor nilai keterampilan menulis karangan deskripsi secara individu siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo pada siklus II

No.	No. Urut Siswa	Aspek yang Dinilai					Skor/Bobot	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5		
1	1	20	20	20	15	10	85/100x100	85%
2	2	15	15	13	18	15	76/100x100	76%
3	3	15	17	18	15	15	80/100x100	80%
4	4	20	15	15	15	10	75/100x100	75%
5	5	25	20	20	18	12	95/100x100	95%
6	6	15	10	18	15	20	78/100x100	78%
7	7	20	20	20	15	11	86/100x100	86%
8	8	15	15	12	18	15	75/100x100	75%
9	9	20	20	15	15	12	83/100x100	83%
10	10	20	20	15	20	10	85/100x100	85%
11	11	20	18	15	15	10	78/100x100	78%
12	12	15	16	20	17	15	83/100x100	83%
13	13	20	20	15	15	12	82/100x100	82%
14	14	20	20	10	15	15	80/100x100	75%
15	15	15	20	16	18	15	84/100x100	84%
16	16	18	15	15	20	10	78/100x100	78%
17	17	20	13	10	13	10	76/100x100	76%
18	18	25	20	15	20	10	90/100x100	90%

No.	No. Urut Siswa	Aspek yang Dinilai					Skor/Bobot	Nilai Akhir
		1	2	3	4	5		
19	19	20	20	15	15	10	80/100x100	80%
20	20	18	20	18	15	15	86/100x100	86%
21	21	20	15	15	15	15	80/100x100	80%
22	22	20	15	15	15	10	75/100x100	75%
23	23	25	20	18	20	12	95/100x100	95%
24	24	20	20	15	10	15	80/100x100	780%
25	25	20	15	20	10	15	80/100x100	80%
26	26	20	15	20	20	15	90/100x100	90%
27	27	25	20	15	10	10	80/100x100	80%
28	28	20	15	12	20	15	82/100x100	82%
29	29	20	15	15	15	15	80/100x100	80%
30	30	22	20	18	15	10	85/100x100	85%

Pada tabel. 3 di siklus pertama menunjukkan sebelum dikenai tindakan dan sesudah dikenai tindakan dengan berpatokan pada interval nilai yang ditetapkan, terdapat 17 siswa yang mendapat nilai di bawah 70% dan 13 siswa yang mendapat nilai di atas 70%. Jadi, berdasarkan interval nilai yang ditetapkan, masih terdapat 13 siswa yang mendapat nilai di bawah 70%. Dari lima aspek yang dinilai dalam menulis karangan, siswa sudah mampu mengarang berdasarkan curah gagasan. Sedangkan kekurangan siswa terletak pada organisasi karangan dan penggunaan EYD dalam mengarang. Sebaliknya, 13 siswa yang dinyatakan sudah berhasil dengan nilai di atas 70% dipertahankan, bahkan kalau bisa ditingkatkan pada siklus II.

Pada tabel. 4 dari hasil penilaian dalam mengikuti pembelajaran menulis deskripsi pada siklus ke II dapat diketahui adanya peningkatan minat antara sebelum dikenai tindakan dan sesudah dikenai tindakan dengan berpatokan pada interval nilai yang ditetapkan, diketahui seluruh siswa mendapat nilai di atas 75%. Jadi, penerapan teknik bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran mengarang siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo.

Dari hasil penilaian berdasarkan interval nilai yang ditetapkan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 65%. Pada siklus kedua ini dari 30 jumlah siswa, yang mengumpulkan hasil karangannya yaitu 30 orang. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dalam menulis karangan deskripsi pada siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo berhasil.

Berdasarkan hasil tes siklus kedua dapat disimpulkan pembelajaran menulis deskripsi dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Sekalipun pembelajaran keterampilan menulis deskripsi dilaksanakan hanya sampai pada siklus kedua namun telah tercapai hasil yang memuaskan yakni kelima aspek yaitu kesesuaian isi dengan tema, jumlah kata, pemilihan kata, organisasi karangan, penggunaan EYD dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis deskripsi dianggap sudah berhasil.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil tes siklus kedua dapat disimpulkan pembelajaran menulis deskripsi dengan menerapkan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Sekalipun pembelajaran keterampilan menulis deskripsi dilaksanakan hanya sampai pada siklus kedua namun telah tercapai hasil yang memuaskan yakni kelima aspek yaitu

kesesuaian isi dengan tema, jumlah kata, pemilihan kata, organisasi karangan, penggunaan EYD dapat dikuasai dengan baik oleh siswa. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran menulis deskripsi dianggap sudah berhasil.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pembelajaran menulis deskripsi. Hal ini dapat dilihat bahwa setiap siklus mengalami peningkatan. Pembelajaran setiap unsur dalam mengarang penting diberikan kepada siswa apabila siswa tidak menguasai unsur kesesuaian isi dengan tema, jumlah kata, pemilihan kata, organisasi karangan, penggunaan EYD tentu hasil tulisannya kurang memuaskan. Oleh karena itu, kelima unsur ini perlu dikuasai oleh setiap siswa.

Pelaksanaan proses belajar mengajardalam menulis deskripsi dapat terlaksana dengan baik apabila siswa memiliki minat yang tinggi dan beraktivitas sesuai dengan scenario pembelajaran yang sudah dirancang selama mengikuti pembelajaran menulis deskripsi.

Berdasarkan angket minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis deskripsi dapat diketahui adanya peningkatan minat antara sebelum dikenai tindakan dan sesudah dikenai tindakan dengan berpatokan pada interval nilai yang ditetapkan, terdapat 17 siswa yang mendapat nilai di bawah 70% dan 13 siswa yang mendapat nilai di atas 70%. Jadi, berdasarkan interval nilai yang ditetapkan, masih terdapat 13 siswa yang mendapat nilai di bawah 70%. Dari lima aspek yang dinilai dalam menulis karangan, siswa sudah mampu mengarang berdasarkan curah gagasan. Sedangkan kekurangan siswa terletak pada organisasi karangan dan penggunaan EYD dalam mengarang. Sebaliknya, 13 siswa yang dinyatakan sudah berhasil dengan nilai di atas 70% dipertahankan, bahkan kalau bisa ditingkatkan pada siklus II.

Dari hasil penilaian dalam mengikuti pembelajaran menulis deskripsi pada siklus ke II dapat diketahui adanya peningkatan minat antara sebelum dikenai tindakan dan sesudah dikenai tindakan dengan berpatokan pada interval nilai yang ditetapkan, diketahui seluruh siswa mendapat nilai di atas 75%. Jadi, penerapan teknik bermain peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran mengarang siswa kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo dianggap sudah berhasil.

Penilaian keberhasilan siswa selama proses pembelajaran dengan sasaran hasil belajar kelompok juga menunjukkan adanya peningkatan. Penilaian terhadap hasil kerja kelompok selama siklus dinilai dengan sistem kelompok sedangkan untuk individu dilaksanakan pada pretes dan postes serta hasil kerja siswa secara individu.

Berdasarkan pekerjaan siswa secara individu selama dua siklus, diperoleh hasil seperti terpaparkan di bawah ini. Pada siklus I, siswa belum berhasil menyelesaikan pekerjaan seperti terpaparkan di bawah ini. Pada siklus I, siswa belum berhasil menyelesaikan pekerjaan karena waktu sudah habis, maka belum dihasilkan nilai.

Berdasarkan angket yang diisi oleh siswa dapat diperoleh data tentang presentase siswa yang mengalami kesulitan pelajaran menulis deskripsi sebelum diadakan penelitian dan sesudah pelaksanaan tindakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab diatas, maka kegiatan ini akan diuraikan simpulan tentang hasil analisis data. Adapun simpulan sebagai berikut: Hasil peneliti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia pada aspek menulis siswa melalui metode *Role Playing*, yaitu pada siklus pertama dengan rata-rata 60% atau kategori rendah, kemudian kemampuan menulis meningkat menjadi di atas 75 % pada siklus kedua atau kategori sangat baik. Demikian pula partisipasi atau keaktifan siswa dalam kegiatan metode *Role Playing* mengalami peningkatan pada siklus kedua dibanding siklus pertama.

SARAN

Dari hasil penelitian ini disarankan agar:

1. Guru kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo harus mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan keterampilannya dalam menulis karangan deskripsi dengan metode *Role Playing*.
2. Guru kelas IX SMP Pesantren Datok Sulaiman Palopo diharapkan menerapkan penggunaan metode *Role Playing* selain dari metode yang lazim untuk memotivasi siswa belajar.
3. Pengetahuan dan pengalaman Guru di kelas dalam penerapan metode *Role Playing* di kelas harus lebih ditingkatkan sehingga siswa lebih kreatif dalam menulis karangan deskripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Akhadiah, Sabarti. 1996. *Menulis*. Jakarta: Karunia Universitas Terbuka.

_____, Sabarti. 1997. *Menulis I*. Jakarta: Karunia Universitas Terbuka.

_____, Sabarti. 1998. *Menulis II*. Jakarta: Karunia Universitas Terbuka.

Alwi, Hasan. DKK, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta Balai Pustaka.

Aminuddin. 2003. *Kemampuan Siswa Kelas V SDN 68 Cangadi Menulis Karangan Deskripsi dengan Bantuan Gambar*. Skripsi. : FBS UNM.

Deporter Bobby dan Hernacki Inike. 2005. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.

Enre, Fachruddin Ambo. 1994. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Ujung Pandang: IKIP Ujungpandang.

Junus, Andi Muhammad. 2002. *Keterampilan Menulis*. Makassar Badan Penerbit Unuversitasnegeri makassar.

Moleong, Lexi J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nenselianti, tanpa Tahun. *Himpinan Materi Mata Kuliah Analisis Wacana*. Makassar : JBSID FBS Universitas Negeri Makassar.

Nuraeni. 2003. *Kemampuan Siswa Kelas I SLTP Sinjai Timur Kecamatan Tellulimpoe Kabupateb Sinjai Menyusun Karangan Persuasi*. Skripsi (tidak diterbitkan). Makassar : FBS Universitas Negeri Makassar.

Nurgiantoro, Burhan. 1995. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPEE.

Nurhadi. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Rafi'uddin. 1996. *Rancangan Penelitian Tindakan*. Lokakarya Tingat Lanjut Penelitian Kualitatif Angkatan V Tahun 1996/1997. malang: IKIP Malang.

Rahman, Abdul. 2005. *Peneingkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II MAN Pinrang Melalui teknik Asosiogram*. Sripsi. (Tidak diterbitkan) Makassar: FBS Universitas Negeri Makassar.

Sumardjo, J., 2001. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.